

Глава 6

Динг.

Чтобы подтвердить мои подозрения, передо мной появилась прозрачная синяя табличка.

(Добро пожаловать в мир, игрок.)

На ней были написаны эти слова.

"Черт!"

"Я внутри игры?" — спросил я.

"НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ НЕТ." Вся моя логика рухнула, и все мои здравые рассуждения пошли наперекосяк.

"Это не может быть правдой, да?" Я выкрикнул эти слова от шока, и несколько взглядов устремились на меня, но сейчас это не имело значения.

"Ты хочешь сказать, что я внутри моей любимой игры или наоборот, единственной видеоигры, в которую я когда-либо играл в своей жизни?" подумал я.

"Ты шутишь?" Я сказал, но никто не ответил и не возразил.

"Нет, я должен оставаться спокойным и ясным в уме." Да! Надо думать ясно." Я мотивировал себя этими пустыми словами.

Теперь игра называется

"КВЕСТ МИФИЧЕСКОГО МИРА"

Это была игра, в которую я играл в годы средней школы. В то время эта игра была на пике популярности не из-за своей качества, а из-за своей отвратительности. Жанр игры был как у любого другого симулятора свиданий с элементами фэнтези и потрясающим магическим миром.

Сюжет игры вращается вокруг подростка по имени Адам Стейлс, обычного мальчика без особых достоинств, но однажды он получил благословение богини по имени Элора.

Адама избрали героем; богиня дала ему задание убить короля демонов Риксара и остановить возрождение бога демонов Азры.

Адам вместе со своими товарищами по команде, состоящими из трех девушек, были главными героями истории. Эти четыре могущественных персонажа отправились в путешествие, чтобы подчинить Короля Демонов и спасти мир от дурной судьбы.

На протяжении всего их путешествия они сталкивались с множеством трудностей и несчастий, но в конечном итоге преодолели эти препятствия. После преодоления этих препятствий им удалось убить Риксара и остановить возрождение Бога Демонов Азры, выполнив свою миссию по спасению мира от гибели.

Игра имела очень интересный сюжет, хорошую графику и эпичные сцены.

Вздых~

"Это был провал." Я вздохнул. Да, игра была провалом. Причина была простой: когда у игры много плюсов, у нее также есть много минусов, и вот они:

[(1) Мы не можем выбрать персонажа, кроме героя и его товарищей.]

Это оставляет предысторию многих других важных персонажей.

(2) Уровень сложности был настолько высок и в игре было столько плохих концовок.

Это происходило потому, что если ты пытаешься сосредоточиться на одной героине или делаешь небольшую ошибку, то вся история принимает множество темных поворотов, делая трудно достичь достойного конца.

[(3) Почти невозможно было добиться общего счастливого конца.]

Та же проблема, но она была гораздо сложнее из-за дыр в основном сюжете.

[(4) И игра имела довольно сложную структуру мира и иерархию сил.]

Игра содержала множество уровней силы и умений в разных категориях, делая ее гораздо сложнее, чем любую другую игру в том же жанре.

Многие игроки бросили игру по этим причинам; они проклинали разработчиков за их ошибки, но некоторые серьезные игроки, такие как я, продолжали играть до самого конца и пытались завершить игру.

Я не смог закончить эту игру из-за смерти своих близких, и я был занят своей игрой в мести.

В то время как дети моего возраста играли в компьютерные игры, я играл с жизнями мафиозных боссов. Это было почти как игра в салочки, но разница была в том, что если тебя поймают, ты умираешь.

"Ха, я уже скучаю по этому." Я вздохнул. Не знаю почему, но я уже скучаю по ощущению убийства кого-то.

.

.

.

.

В любом случае, я сосредоточил внимание на передней части, где плавала прозрачная синяя табличка.

[Добро пожаловать в мир, игрок.]

Я снова прочитал это предложение. Раз оно называет меня игроком, значит, это действительно игра или параллельная вселенная, или какой-то глупый бог призвал меня сюда, как в тех аниме исекай.

"Тогда где этот чертов бог или может быть богиня?" подумал я. "Кто объяснит мне эту ситуацию?"

Динг.

Пока я думал об этих глупых вещах,
появилось что-то вроде окна статуса.

////////////////////////////////////

|

Рен Хилтон.

|

| Возраст: 15

|

| Раса: человек

|

|

| Сила: 9/100

|

| Мана: 5/100

|

| Интеллект: 8/10

|

| Атрибуты: -

| Огонь (10/10000)

| Вода (0/10000)

Земля (0/10000)

|

Духи: Нет

|

| Навыки: -

1) Усиление тела

2) Огненный шар

|

Родословная: Нет

|

////////////////////////////////////

Содержимое окна было похоже на статистику персонажа, но что привлекло мое внимание, так это имя этого персонажа.

"Рен Хилтон? Рен Хилтон!!!!" Я закричал это имя, потому что после прочтения имени, написанного в верхней части окна статуса, единственная мысль, которая пришла мне в голову, была:

"Это статистика персонажа Рена Хилтона." Я подтвердил это в своем уме. Рен Хилтон

Рен в игре не был особенно важным персонажем, потому что он был всего лишь третьесортным злодеем или, можно сказать, ступенькой для главного героя.

Он был персонажем с отвратительным характером и был слишком слаб, чтобы считаться реальной угрозой для основной группы. Единственное, что выделяло Рена, это то, что он был другом детства одной из главных героинь по имени Мэри Клейн.

<http://tl.rulate.ru/book/92106/4466498>